MANUAL DE DISEÑO: EMERGENCY RACER ACTION

Guía Maquetada paso a paso para DYOM Clásico en Windows 98

? PARTE 1: ESTRUCTURA Y MAQUETACIÓN DEL LIBRO

Para imprimir, encuadernar o exportar esta guía como un libro físico o digital clásico, utiliza los siguientes parámetros de maquetación estándar:

- **Formato de página:** A5 (Ideal para manuales de videojuegos retro).
- **Márgenes:** Superior 2cm, Inferior 2cm, Interior (Encuadernación) 2.5cm, Exterior 1.5cm.
- **Tipografía:** Arial o Courier New (Tamaño 10 para cuerpo, 14 para títulos en negrita).

Estructura de Páginas (Layout)

1. **Página 1:** Portada Oficial.
2. **Página 2:** Índice y Requisitos del Entorno (SoftGPU).
3. **Página 3:** Fase de Diseño Teórico y Flujo de la Pista.
4. **Página 4:** Programación del Bloque 1 (Ambulancia).
5. **Página 5:** Programación del Bloque 2 (Bomberos).
6. **Página 6:** Programación del Bloque 3 (Policía) y Cierre.
7. **Página 7:** Contraportada y Solución de Errores en Windows 98.

? PARTE 2: TEXTO COMPLETO DEL MANUAL (CONTENIDO)

PORTADA

```
==================================================
                 MANUAL DE DISEÑO
              GTA SAN ANDREAS (1998)
==================================================

            EMERGENCY RACER ACTION
          La Pista de Carreras de Ganton

       Tutorial de Creación de Misiones DYOM
    Para Sistemas Windows 98 con Soporte SoftGPU
          Sin Dependencias de Librería CLEO

==================================================
                 EDICIÓN LIMITADA
```

ÍNDICE INFORMATIVO

- **Capítulo I:** Preparación del Entorno Virtual sin CLEO.
- **Capítulo II:** Configuración del Título y Variables.
- **Capítulo III:** Guía de Ruta Paso a Paso en Ganton.
- **Capítulo IV:** Optimización de Memoria para SoftGPU.

CAPÍTULO I: PREPARACIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL SIN CLEO

Las versiones antiguas de **Design Your Own Mission (DYOM)** se ejecutaban reemplazando directamente el script base del juego. Esto garantiza compatibilidad absoluta con el kernel de **Windows 98** sin requerir la inyección de código de CLEO 3.

1. **Instalación Limpia:** Asegúrate de tener GTA San Andreas v1.0.
2. **Inyección del Mod:** Copia el archivo `main.scm` provisto por DYOM antiguo en la ruta `GTA San Andreas\data\script\`.
3. **Reemplazo de Imágenes:** Sobrescribe el archivo `script.img` en la misma carpeta.
4. **Gráficos por Software:** Configura **SoftGPU** en modo emulación DirectX 8/9 para evitar la pantalla negra al cargar el menú dinámico de la interfaz de texto.

CAPÍTULO II: CONFIGURACIÓN DEL TÍTULO Y VARIABLES

1. Inicia el juego, selecciona **Nueva Partida** y entra al editor de DYOM.
2. Presiona la tecla **Y** para desplegar el menú primitivo en pantalla.
3. Dirígete a `Mission Settings` (Configuración de Misión).
4. Selecciona `Mission Name` (Nombre de Misión) e introduce exactamente el título: `Emergency Racer Action`
5. Selecciona `Intro Text` e introduce la descripción inicial: `Supera la pista de pruebas de emergencias de Ganton.`

CAPÍTULO III: GUÍA DE RUTA PASO A PAO EN GANTON

El circuito "Emergency Racer Action" es una pista de tiempo lineal dividida en tres etapas vehiculares dentro de la misma locación geográfica (Ganton).

```
[INICIO: Casa de CJ] -> (Checkpoint 1)
        |
        ▼
[ETAPA 1: AMBULANCIA] -> Recogida en el callejón de los camiones.
        |
        ▼
[ETAPA 2: BOMBEROS]   -> Extinción bajo el puente del tren.
        |
        ▼
[ETAPA 3: POLICÍA]    -> Persecución en la pista circular de Ganton.
```

Paso 1: Configuración de la Etapa de la Ambulancia

1. Ubica la cámara del editor en la calle principal de **Grove Street**.
2. Abre el menú (**Y**), ve a `Objectives` -> `Add Objective` -> `Car`.
3. Selecciona el modelo **Ambulance**. Colócalo frente al garaje de la casa de CJ.
4. Crea un segundo objetivo de tipo `Checkpoint` encima del vehículo para forzar al jugador a entrar a la ambulancia.
5. Desplázate hacia el callejón trasero de los bloques de Ganton.
6. Añade un `Actor` estático (Skin civil herido) y coloca un `Checkpoint` final de etapa a su lado con el texto en pantalla: `HERIDO ASEGURADO`.

Paso 2: Configuración de la Etapa de Bomberos

1. Justo al lado del civil herido, añade un nuevo objetivo de tipo `Car`. Selecciona el vehículo **Firetruck** (Camión de bomberos).
2. Desplaza el cursor del editor hacia las vías del tren elevadas que cruzan los límites de Ganton.
3. Añade un objetivo de tipo `Car` utilizando cualquier coche civil común (como un *Greenwood* o *Voodoo*).
4. En las propiedades secundarias de ese coche dentro del menú DYOM, activa el modificador **On Fire** (En llamas).
5. Coloca un `Checkpoint` de paso obligatorio delante del vehículo ardiendo con la alerta: `APAGA EL INCENDIO`. El jugador deberá usar el agua del camión para neutralizar el objetivo de proximidad.

Paso 3: Configuración de la Etapa de Policía

1. En la misma calle inferior del puente ferroviario, coloca un coche de patrulla **Police LS** como siguiente objetivo vehicular.
2. Abre el menú de objetivos y selecciona `Add Objective` -> `Actor`.
3. Elige una skin de pandillero enemigo (ID de Ballas) y asígnale un arma ligera (Pistola de 9mm).
4. Marca la casilla del actor enemigo con la propiedad restrictiva **Must Kill** (Objetivo de eliminación obligatorio).
5. Coloca al enemigo dentro de un coche o a pie en el callejón circular interior de Ganton para forzar un enfrentamiento de conducción y disparo a baja velocidad.

Paso 4: Finalización del Circuito de Carreras

1. Dirígete al centro del callejón circular de Ganton (donde se ubican los puntos de guardado originales).
2. Abre el menú con la tecla **Y**.
3. Selecciona `Objectives` -> `Add Objective` -> `Special` -> `Mission Cleanup / End`.
4. Cierra la estructura lógica de la misión guardando el progreso en la ranura 1 (`DYOM1.dat`) desde la sección principal de salvado del menú.

CAPÍTULO IV: OPTIMIZACIÓN DE MEMORIA PARA SOFTGPU

Al ejecutar código scm sin la gestión de memoria moderna que ofrece CLEO, Windows 98 es sumamente susceptible a volcados de pila (*Stack Overflow*) si el archivo de la misión es muy pesado.

- **Límite Estricto de Actores:** No superes los 3 actores de forma simultánea en el área cargada de Ganton.
- **Limpieza de Sprites:** Evita añadir demasiadas líneas de texto flotante en los Checkpoints intermedios, ya que la memoria de vídeo gestionada por emulación de software de SoftGPU puede corromper las fuentes del juego.
- **Archivos de Guardado:** Asegúrate de que el archivo `DYOM1.dat` no supere los 45 KB de tamaño total en tu disco duro para garantizar estabilidad al cargar la partida.